DYNAMITE DÜX



PLAYERS GUIDE

DYNAMITE DUX

IT'S DYNAMITE ACTION ALL THE WAY!

When little Lucy is stolen by the terrible Achacha, her two friends BIN and PIN really do get angry! They are determined to get her back. You can help either BIN or PIN take on many different types of baddie. Be warned . . . these baddies are especially evil and very cunning. Like Sumo Pigs, Snappy Dogs, Boxing Crocs, Packs of Rats, Rollerskating Cats and more!

But both BIN and PIN have simply incredible punches! When they land a punch KERPOW! no one stands up! With water spouts, volcanoes and walls of fire to stop you, what do you think will happen when you get your hands on Achacha?

Just remember, Lucy needs you!

LOADING INSTRUCTIONS

C64 cassette
Insert the cassette in your data cassette. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.
C64 disc
Insert the disc in the drive. Type LOAD"*",8,1 then press RETURN.
C128
Type GO64 then press RETURN. Type Y when prompted followed by RETURN, then follow the appropriate C64 instructions.
Spectrum cassette
Insert cassette in your tape recorder and type LOAD" " then press ENTER. Press play on the tape recorder.
Amstrad disc
Load the game with ¦CPM (RETURN)
Amstrad tape:
Press CTRL and the small ENTER key. Press play on cassette recorder.
Atari ST
Insert the disc in drive A and switch on the computer.
Amiga
Turn on the computer and wait for the WORKBENCH prompt, then insert the game disc.

CONTROLS

Pick up cakes and hamburgers to increase energy levels and open the treasure chest to increase score.

A variety of weapons will help you on your way including bombs, water cannons, flame throwers, homing missiles, rocks and bazookas! To pack a real punch, just keep the button depressed then release!

Atari ST

The mouse should be removed before playing the game!
Left or Right SHIFT to start play with Bin (port 1) or Pin (port 0).
CONTROL to toggle pause mode on/off.
Q to quit game (return to desktop).
SPACE (one player game only) – Jump.
Left and Right SHIFT (two player game) – Jump for Bin and Pin respectively.

ALTERNATE – Bin's punch.
CAPS LOCK – Pin's punch.
ESC – abandon current game.
The high score table is displayed automatically from the title screen.
After losing a life with credits remaining press the fire button to continue the game.
Pressing SPACE on the title screen toggles between Music and Sound Effects.

Commodore 64

Use a joystick in PORT 2.
SPACE – Jump.
P – Toggle pause.
RUNSTOP – Quit (when the game is paused).
> – Jump.
/ – Punch / fire.

Amstrad CPC

Use a joystick or the followng keys:
[– Up.
; – Down.
Z – Left.
X – Right.
RETURN – Punch/Fire.
SPACE – Jump.
R – Restart/Quit.
H – Pause

ZX Spectrum

Use a joystick or the following keys:
Z – Left.
X – Right.
O – Up.
K – Down.
ENTER – Punch/Fire.
SPACE – Jump.
R – Restart.
H – Pause.

Commodore Amiga

The mouse should be removed before playing the game!
Left or Right SHIFT to start play with Bin (port 1) or Pin (port 0).
CONTROL to toggle pause mode on/off.
SPACE (one player game only) – Jump.
Left and Right SHIFT (two player game) – Jump for Bin and Pin respectively.
LEFT AMIGA KEY – Bin's punch.
RIGHT AMIGA KEY – Pin's punch.
ESC – abandon current game.
The high score table is displayed automatically from the title screen.

After losing a life with credits remaining press the fire button to continue the game.
Pressing SPACE on the title screen toggles between Music and Sound Effects.

Loading difficulties

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully*, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

Customer Enquiries/Technical Support 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN

CREDITS

PRODUCED BY ANDY PERCIVAL

Coding, graphics and music by Core Design Ltd

Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd

DYNAMITE DUX

DE L'ACTION QUI SENT LA DYNAMITE TOUT LE LONG DU JEU !!

Quand la petite Lucy est enlevée par le terrible Achacha, ses deux amis BIN et PIN sont vraiment furieux ! Ils sont déterminés à la ramener. Vous pouvez aider ou BIN ou PIN, mais faites attention .... ces vilains sont particulièrement malfaisants et très rusés. Tels que les Sumo Pigs, les Snappy Dogs, les Boxing Crocs, les Rats Packs, les Rollerskating Cats et beaucoup d'autres!

Heureusement, aussi bien BIN que PIN ont des coups de poing simplement incroyables! Quand ils balancent un coup BANG ! personne ne se relève! Avec des trombes d'eau, des volcans et des murs de feu pour vous arrêter....que pensez-vous qu'il va vous arriver quand vous allez mettre la main sur Achacha?

Mais surtout souvenez-vous, Lucy a besoin de vous !

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C64 cassette

Insérez votre cassette dans le lecteur de cassettes. Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées en même temps.

C64 disquette

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN.

C128

Tapez GO64 puis appuyez sur RETURN. Quand le message de guidage paraît sur l'écran, tapez Y puis RETURN et suivez les instructions pour le C64.

Spectrum cassette

Insérez la cassette dans votre lecteur de cassettes et tapez LOAD" " puis appuyez sur la touche ENTER. Puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

Amstrad cassette

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

Amstrad disquette

Chargez le jeu en tapant iCPM et appuyant sur la touche RETURN (retour).

Atari ST

Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.

Amiga

Allumez l'ordinateur et attendez le message de guidage WORKBENCH, puis insérez la disquette de jeu.

CONTROLES

Ramassez des gateaux et des hamburgers afin d'accroître les niveaux d'énergie et ouvrez le coffre au trésor pour augmenter vos points.

Un grand choix d'armes incluant des bombes, des canons à eau, des lance-flammes, des missiles à tête chercheuse, des rochers et des bazookas sont à votre disposition! Pour balancer un coup de poing magistral, gardez simplement le bouton enfoncé puis relâchez !

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Atari ST

Vous devez débrancher la souris avant de commencer à jouer.
Appuyez sur la touche SHIFT de gauche ou de droit pour commencer à jouer avec Bin (port 1) ou Pin (port 0).
Appuyez sur la touche CONTROL pour choisir la marche/arrêt (on/off) du mode pause.
Touche Q pour abandonner le jeu (retour au début du jeu).
Appuyez sur la barre d'espacement (lorsqu'un seul joueur joue) - Saut.
Appuyez sur la touche SHIFT de gauche ou de droite (lorsque deux joueurs jouent) - Permet d'alterner respectivement entre Bin & Pin.
Touche ALTERNATE - Coup de poing de Bin.
Touche CAPS LOCK - Coup de poing de Pin.
Touche ESC - Abondon du jeu en cours.
Le tableau des scores est affiché automatiquement sur l'écran des titres.
Après avoir perdu une vie et s'il vous reste encore des crédits, appuyez sur la touche "Feu" pour continuer le jeu.
Sur l'écran des titres, appuyez sur la barre d'espacement pour choisir soit la Musique soit les Effets Sonores.

Commodore 64

Branchez la manette de commande dans le PORT 2.
Appuyez sur la barre d'espacement - Saut.
Touche P - permet de faire une pause dans le jeu.
Touche RUNSTOP - permet d'abandonner le jeu (quand il est en pause).
Touche > - Saut.
Touche / - Coup de poing / Feu.

Amstrad CPC

Utilisez une manette de commande ou les touches suivantes :
Touche [- Haut
Touche ; - Bas.
Touche Z - Gauche.
Touche X - Droite.
Touche RETURN - Coup de poing/Feu.
Barre d'espacement - Saut.
Touche R - Recommencer / Abandonner.
Touche H - Pause.

ZX Spectrum

Touche Z - Gauche.
Touche X - Droite.
Touche O - Haut.
Touche K - Bas.
Touche ENTER - Coup de poing/Feu.
Barre d'espacement - Saut.
Touche R - Pour recommencer le jeu.
Touche H - Pour faire une pause dans le jeu.

Commodore Amiga

La souris doit être débranchée avant de commencer à jouer .
Appuyez sur la touche SHIFT de gauche ou de droite pour commencer à jouer avec Bin (port 1) ou Pin (port 0).
La touche CONTROL permet de sélectionner la marche/arrêt (On/Off) du mode pause.
Appuyez sur la barre d'espacement (lorsqu'un seul joueur joue) pour sauter.
Appuyez sur la touche SHIFT de gauche ou de droite (lorsque deux joueurs jouent) pour alterner le saut respectivement entre Bin & Pin.
TOUCHE AMIGA GAUCHE - Coup de poing de Bin.
TOUCHE AMIGA DROITE - Coup de poing de Pin.
Touche ESC - Abondon du jeu en cours.
Le tableau des scores est affiché automatiquement sur l'écran des titres.
Après avoir perdu une vie et s'il vous reste des crédits, appuyez sur le bouton "Feu" pour continuer le jeu.
Sur l'écran des titres, appuyez sur la barre d'espacement pour sélectionner ou la Musique ou les Effets Sonores.

Difficulties de chargement

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc déteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et *avec soin* les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayiez vérifié tout vote hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

Renseignements des clients/Assistance Technique 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN

CREDITS

PRODUCED BY ANDY PERCIVAL

Coding, graphics and music by Core Design Ltd

DYNAMITE DUX™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD

This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan

Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd

DYNAMITE DUX

DYNAMITE-ACTION AUF DER GANZEN STRECKE!

Als die kleine Lucy vom fürchterlichen Achacha entführt wurde, waren ihre beiden Freunde BIN und PIN außer sich! Sie haben sich vorgenommen, Lucy wieder zu befreien. Sie können entweder BIN oder PIN dabei helfen, es mit den verschieden Schurken aufzunehmen. Seien Sie gewarnt . . . diese Schurken sind besonders bösartig und sehr verschlagen. Es gibt Sumo-Schweine, bissige Hunde, boxende Krokodile, Armeen von Ratten, Katzen auf Rollerskates und viele mehr!

Doch BIN und PIN teilen beide einen unglaublichen Schlag aus! Wenn sie zuschlagen - KERPOW! das haut jeden um! Wasserfontänen, Vulkane und Feuermauern stellen sich Ihnen in den Weg, aber was erwartet Sie erst, wenn Sie Achacha in die Hände bekommen?

Bedenken Sie, Lucy braucht Ihre Hilfe!

LADEANWEISUNGEN

C64 Kassette
Kassette in das Kassettengerät einlegen. Die SHIFT-Taste gedrückt halten und die RUN/STOP-Taste drücken.

C64 Diskette
Diskette in das Laufwerk einlegen. LOAD"*",8,1 eintippen und die ENTER-Taste drücken.

C128
GO64 eintippen und die RETURN-Taste drücken. Nach Aufforderung Y eingeben und die RETURN-Taste drücken und den entsprechenden Anweisungen für den C64 folgen.

Spectrum Kassette
Kassette in den Kassettenrecorder einlegen und LOAD" " eintippen und die ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Amstrad Diskette
Das Spielmit ¦CPM (RETURN) laden

Amstrad Kassette
Die CTRL- und die kleine ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Atari ST:
Diskette ind das Laufwerk A einlegen und den Computer einschalten.

Amiga:
Computer einschalten und auf das WORKBENCH-Prompt warten, dann die Spieldiskette einlegen.

STEUERUNGS

Sammeln Sie Kuchen und Hamburger ein, um die Energie zu erhöhen, und öffnen Sie die Schatztruhe, um die Punktzahl zu vergrößern.

Auf Ihrem Weg können Sie eine Auswahl an Waffen benutzen, die aus Bomben, Wasser- und Flammenwerfern, ferngelenkten Raketen, Steinen und Bazookas besteht!

Um richtig fest zuzuschlagen, halten Sie den Knopf gedrückt und lassen ihn dann los!

Atari ST

Die Maus sollte vor Spielbeginn entfernt werden!!!
Die linke oder rechte SHIFT-Taste zum Starten von Bin (Port 1) oder Pin (Port 2) drücken.
CONTROL zum An-/Ausschalten des Pausenmodus.
Q für Spielabbruch drücken (Rückkehr zum Desktop).
LEERTASTE (nur bei einem Spieler) – Springen.
Linke oder rechte SHIFT-Taste (bei zwei Spielern) – Springen von Bin beziehungsweise Pin.
ALTERNATE – Bins Schlag.
CAPS LOCK – Pins Schlag.
ESC – das gegenwärtige Spiel abbrechen.
Die Tabelle mit den höchsten Punktwertungen erscheint automatisch auf dem Titelbildschirm.
Wenn Sie ein Leben verlieren und noch weitere übrig haben, einfach den Feuerknopf drücken, um mit dem Spiel fortzufahren.
Drücken der LEERTASTE während des Titelbildschirms wechselt zwischen Musik und Soundeffekten.

Commodore 64

Joystick in PORT 2.
LEERTASTE – Springen.
P – Pausenschalter.
RUNSTOP – Abbrechen des Spiels (wenn im Pausenmodus).
> – Springen.
/ – Schlag/Feuer.

Amstrad CPC

Entweder einen Joystick oder die folgenden Tasten benutzen:
[– Hoch.
; – Runter.
Z – Links.
X – Rechts.
RETURN – Schlag/Feuer.
LEERTASTE – Springen.
R – Neu Starten/Abbrechen.
H – Pause.

ZX Spechtrum

Z – Links.
X – Rechts.
O – Hoch.
K – Runter.
ENTER – Schlag/Feuer.
LEERTASTE – Springen.
R – Neu Starten/Abbrechen.
H – Pause.

Commodore Amiga

Die Maus sollte vor Spielbeginn entfernt werden!!!
Die linke oder rechte SHIFT-Taste zum Starten von Bin (Port 1) oder Pin (Port 2) drücken.
CONTROL zum An-/Ausschalten des Pausenmodus.
LEERTASTE (nur bei einem Spieler) – Springen.
Linke oder rechte SHIFT-Taste (bei zwei Spielern) – Springen von Bin beziehungsweise Pin.
LINKE AMIGA-TASTE – Bins Schlag.
RECHTE AMIGA-TASTE – Pins Schlag.
ESC – das gegenwärtige Spiel abbrechen.
Die Tabelle mit den höchsten Punktwertungen erscheint automatisch auf dem Titelbildschirm.
Wenn Sie ein Leben verlieren und noch weitere übrig haben, einfach den Feuerknopf drücken, um mit dem Spiel fortzufahren.
Drücken der LEERTASTE während des Titelbildschirms wechselt zwischen Musik und Soundeffekten.

Ladeschwierigkeiten

Wir sund ständig bestrebt, die Qaulität unserer Produkte zu verbessern und haben hohe Anforde-rungen in unserer Qualitätskontrolle entwickelt, bevor dieses Produkt Sie erreicht. Falls Sie Ladeschwierig-keiten festellen, liegt es mit großter Wahrschein-lichkeit nicht an diesem Produkt. Wir raten Ihnen daher, Ihr Gerät auszuschalten und die Ladeanweisungen nochmals *sorgfältig durchzulesen,* nachdem Sie sichergestellt haben, daß Sie die richtige Gebrauch-sanweisung für Ihren Computer und Ihre Sotware benutzen. Haben Sie immer noch Schwierigkeiten, so schlagen Sie in Ihrem Handbush nash odor fragon Sio boi Ihrem Fasbhändlor um Nat. Sind dio Probleme auch nach genauer Prüfung Ihres Geräts noch vorhanden, so empfehlen wir Ihnen, daß Sie das Spiel bei dem Händler wieder abgeben, wo Sie es gekauft haben.

Kundenanfragen/Technische Unterstutzung 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN

CREDITS

PRODUCED BY ANDY PERCIVAL

Coding, graphics and music by Core Design Ltd

Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd

DYNAMITE DUX

UN'AZIONE TUTTA ALLA DINAMITE!!

Quando il terribile Achacha rapisce la piccola Lucia, i suoi due amici BIN e PIN si arrabbiano sul serio! E giurano di andarla a liberare.

Tu puoi aiutare sia BIN che PIN ad affrontare diversi tipi di cattivi,

Ma sta attento . . . questi figuri sono particolarmente malvagi e molto astuti. Come i Porci Sumo, i Cani Azzannanti, i Coccodrilli Pugili, le Frotte di Ratti, i Gatti Pattinatori e tanti altri!

Ma sia BIN che PIN sono dotati di pugni incredibili! Quando colpiscono, KAPOW! nessuno resiste! Con sorgenti, vulcani e muri di fuoco che cercano di fermarti, che credi che ti aspetti quando metti le mani su Achacha?

Ricorda, Lucy ha bisogno di te!

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64 cassetta
Inserire la cassetta nel registratore. Premete i tasti SHIFT e RUN/STOP contempor-aneamente.
C64 disco
Inserite il disco nel drive. Digitate LOAD"*",8,1 e poi premete RETURN.
C128
Digitate GO64 e poi premete RETURN. Digitate Y al comando e poi di nuovo RETURN; poi seguite le istruzioni per il C64.
Spectrum cassetta
Inserite la cassetta nel registratore e digitate LOAD" " poi premete ENTER. Premete il tasto play sul registratore.
Amstrad cassetta
Premete CTRL ed il piccolo tasto ENTER. Premete poi play sul registratore.
Amstrad disco
Carica il programma con iCPM (RETURN).
Atari ST
Inserite il disco nel drive A ed accendete il computer.
Amiga
Accendete il computer ed aspettate il WORKBENCH prompt, poi inserite il disco gioco nel drive.

CONTROLLI

Raccogli dolci e amburgher per aumentare i livelli di energia e apri lo scrigno del tesoro per incrementare il punteggio.

Per aiutarti nel tuo cammino, troverai una serie di armi, incluse bombe, idranti, lanciafiamme, missili guidati, razzi e bazooka!

Per incrementare la potenza, tieni schiacciato il bottone e poi rilascialo!

INSERIRE QUI LE ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Atari ST

Prima di cominciare a giocare, togli il mouse!!!
Per iniziare a giocare con Bin (porta 1), o con Pin (porta 0), usa SHIFT di sinistra o di destra.
Per fare la pausa/ripresa, usa CONTROL.
Per abbandonare, sua Q (ritorni al desktop).
BARRA - Salta (solo nei giochi ad un giocatore).
SHIFT di sinistra e di destra - Salto rispettivamente per Bin e Pin (nel gioco a due).
ALTERNATO - pugno di Bin,
CAPS LOCK - pugno di Pin.
ESC - abbandona il gioco in corso.
La tabella punti appare automaticamente dalla videata titolo.
Per continuare a giocare dopo aver perso una vita e avendo crediti residui, premi il bottone di fuoco.
Premendo la BARRA sulla videata titolo, passi dalla Musica agli Effetti Sonori.

Commodore 64

Usa un joystick nella PORTA 2.
BARRA – Salto.
P – Aziona la pausa.
RUN/STOP – Abbandona (quando sei in pausa).
> – Salta.
/ – Pugno/spara.

Amstrad CPC

Usa il joystick o i tasti seguenti:
[– Su
; – Giù
Z – Sinistra
X – Destra
RETURN – Pugno/Spara
BARRA – Salta
R – Riprende/abbandona
H – Pausa

ZX Spectrum

Z – Sinistra
X – Destra
O – Su
K – Giù
INVIO – Pugno/Spara
BARRA – Salta
R – Ripresa
M – Pausa

Commodore Amiga

Prima di cominciare a giocare, togli il mouse!!!
Per iniziare a giocare con Bin (porta 1), o con Pin (porta 0), usa SHIFT di sinistra o di destra.
Per fare la pausa/ripresa, usa CONTROL.
BARRA – Salta (solo nei giochi ad un giocatore).
SHIFT di sinistra e di destra – Salto rispettivamente per Bin e Pin (nel gioco a due).
TASTO AMIGA DI SINISTRA – pugno di Bin
TASTO AMIGA DI DESTRA – pugno di Pin.
ESC – abbandona il gioco in corso.
La tabella punti appare automaticamente dalla videata titolo.
Per continuare a giocare dopo aver perso una vita e avendo crediti residui, premi il bottone di fuoco.
Premendo la BARRA sulla videata titolo, passi dalla Musica agli Effetti Sonori.

CREDITS

PRODUCED BY ANDY PERCIVAL

Coding, graphics and music by Core Design Ltd

Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd